ODYSSEY AVENTURA

AGORA VOCÊ JOGA NO SEU ODYSSEY OS MELHORES CARTUCHOS DOS OUTROS VIDEOGAMES

Páginas 4 e 5

ODYSSEY AVENTURA 1984 - NÚMERO 3

JOGOS EXCLUSIVOS ABELHAS ASSASSINAS E BATALHA MEDIEVAL

Páginas 2 e 3

O MAGO DÁ AS DICAS DAS TARTARUGAS

Página 12

CHEGOU O COMANDANTE

Páginas 10 e 11

JOYSTICKS

JOGOS EXCLUSIVOS

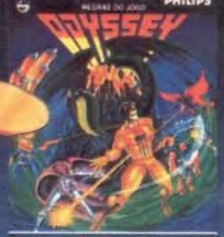
AS ABELHAS ASSASSINAS

Você controla um enxame de 12 abelhas, mas elas não poderão viver em paz porque a Terra vem sendo constantemente invadida pelos besouros azuis e vermelhos da perigosa Civilização dos Insetos.
Para defender a Terra e sua ecologia, seu enxame terá que perseguir e ferroar até a morte os besouros invasores, que vão fugir se movimentando no sentido dos ponteiros do relógio – os vermelhos – e contra os ponteiros do relógio – os azuis. Se seu enxame alcançar um besouro poderá ferroá-lo, mas vai demorar até que ele fique fraco e lento o bastante para morrer e ser enterrado. E, enquanto suas abelhas tentam desesperadamente matar os besouros, eles serão defendidos por enxames das Abelhas Assassinas, que também invadirão a Terra. As Abelhas Assassinas invadem a tela ainda verde, depois passam a azuis e começam a voar como anjos da guarda dos besouros. Em seguida, vão atacar o seu enxame de abelhas brancas, pois se transformam nos terríveis Demônios Vermelhos, ficando cada vez mais rápidas. Sua única defesa será o Raio Fulminador, mas, atenção, a energia só vai ser recarregada quando suas abelhas enterrarem um besouro. Cuidado. O perigo é mortal.

BATALHA MEDIEVAL!

Destruir e tomar os dez castelos do inimigo que põem em perigo a soberania do seu feudo, é a longa guerra que você, um Senhor Feudal, vai ter que enfrentar. Com uma poderosa catapulta você vai poder atacar os castelos do inimigo e demolir, pedra a pedra, os seus torreões. Mas cuidado, se o seu artilheiro for atingido, irá para o hospital e o seu castelo fica desprotegido. O mesmo acontecerá se a sua catapulta for atingida. Por isso, concentre-se na boa pontaria.

BREVE



SERPENTE DO PODER

SERPENTE DO PODER!

Rocha Vulcânica, um planetóide hostil, espera por você e seu trenó espacial, nesta missão contra a cruel Aliança Extraterrestre. Violentas erupções, inimigos como Godo, Crypta e Argus, com raios gravitacionais, e a terrível Serpente de olhos de laser vão atacar com todas as suas forças.

BREVE

BURACO NEGRO

BURACO NEGRO!

O misterioso Buraco Negro leva o Comando da Terra a designar uma missão para descobrir os seus segredos. Meteoritos surgem a todo momento. Você tem que levá-los com todo o cuidado até à borda do Buraco Negro, sem ser tragado. Ande rápido, pois eles diminuem a força magnética de sua nave.

BREVE

BALÃO TRAVESSO!

BALÃO TRAVESSO!

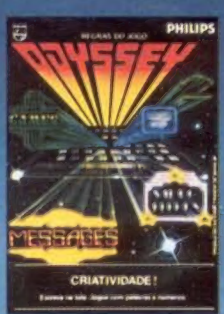
Levando o seu maravilhoso Balão Travesso, lá vai a criança pelo parque de diversões. Entre o carrossel, o escorrega e o cavalinho, ela tem que passear pelo jardim, sem deixar que o balão estoure. Mas, para isso, precisa soltá-lo e ele pode ser levado por um vento traiçoeiro ou bicado pelo pombo brincalhão e estourar.

DESAFIO CHINÊS!

A paciência e a sua sabedoria serão as duas chaves mais importantes para você vencer o desafio de reordenar números em ordem crescente, seguindo estritamente as regras deste jogo chinês. São dez variações e o grande desafio é reordenar os números com um mínimo de transferências no menor tempo possível.

O MALABARISTA! JOGO DA VELHA!

O Malabarista é você, que, para ser a grande atração do circo, tem que recolher no seu chapéu o maior número possível das bolas que caem de um labirinto no meio do picadeiro. Vamos ver se você tem talento. E agora ninguém precisa mais de lápis e papel no conhecido Jogo da Velha. Use o seu Odyssey.



CRIATIVIDADE!

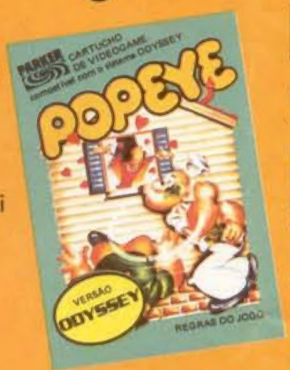
Criatividade permite usar o seu Odyssey para escrever e fazer cálculos, o que vai lhe dar muitas e boas alternativas para fixar mensagens no seu televisor, criar aberturas para os seus videotapes, além de uma infinidade de jogos com palavras e, até mesmo, usar o seu aparelho como um relógio digital.

JOYSTICKS

DEMON ATTACK

A noite é o seu ambiente. É na sua escuridão que estas traiçoeiras criaturas atacam sem perdão. E, elas não atacam sozinhas. Você vai ter que enfrentar ondas inteiras de destruição. E mais, estes demônios têm o poder de multiplicação, pois se você der um tiro em um dos grandes, ele se transformará em dois pequenos, extremamente perigosos, já que se o seu laser acertar um deles, imediatamente, ele mergulhará sobre o seu canhão. Fuja ou tente abatê-lo, pois você tem apenas três casamatas com canhões laser para se proteger destes inimigos. A cada onda de ataque que você sobreviver sem ser atingido, uma nova casamata chegará como reforço. Felicidades.

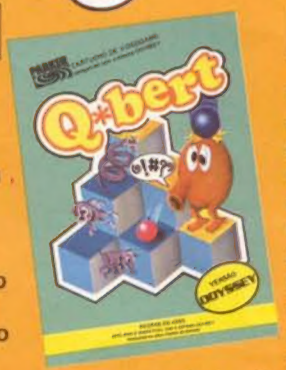
POPEYE



BREVE

Escada Acima, lá vai o nosso bom marinheiro Popeye, em busca de sua querida Olívia, que solta muitos corações enquanto espera o fim da luta feroz entre seu amor e o seu cruel rival, o o enorme Brutus. Enquanto foge, Popeye tem que recolher os corações de sua Olívia, sem cair das escadas e das muito perigosas vigas que tem que atravessar. Popeye só tem um recurso para vencer o seu temido rival: o espinafre, que lhe dá, finalmente, forças para vencer esta luta desigual e perigosa. Se Popeye pegar e comer o espinafre, a força de mil titãs tomará conta do nosso bom marinheiro. Será sempre uma luta dura para Popeye conseguir chegar aos braços de sua Olívia.

Q*bert

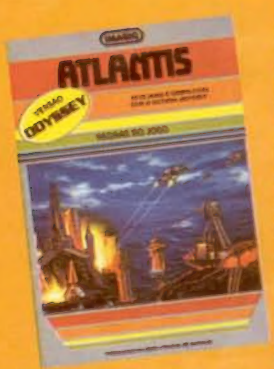


BREVE

Q*bert é um amigo muito divertido que você vai ter que ajudar a brincar em cima de uma pirâmide de blocos que mudam de cor à medida em que ele salta de um para o outro. Perigo Vermelho, Perigo Roxo, Manhoso e Pula-Pula são os grandes inimigos. É deles que Q*bert tem que escapar, além da perigosa Serpente. Você vai ter que ajudá-lo a escapar, ao mesmo tempo em que ele tem que saltar para deixar todos os cubos de uma mesma cor. Para escapar da Serpente, ele tem que saltar para um disco voador, que o levará ao topo da pirâmide. Terminando de colorir uma pirâmide, o jogo passa para outro nível ainda mais desafiador.

AGORA VOCÊ JOGA NO SEU ODYSSEY OS LHORES CARTUCHOS DOS OUTROS VIDEOGAMES

ATLANTIS



Atlantis, o continente perdido, está sitiado. Naves Gorgons atacam de todos os lados e a derrota significará a destruição total de sua cultura. Você tem que proteger Atlantis com os canhões de raio laser, as sentinelas da cidade, acima da linha da água que cobre o continente. A cidade é protegida, ainda, por um campo de força projetado do Palácio de Atlantis. Mas os Gorgons, com suas naves, virão de todos os lados, atacando com os Raios da Morte. As suas defesas são fortes, pois para destruir a cidade, as naves terão, primeiro, que destruir a cúpula do Palácio. Mas os laser só atiram um de cada vez. E, para os momentos de maior perigo, você tem a arma-surpresa: a Bomba Blitz.

BREVE FROGGER

Um traiçoeiro rio e uma estrada de tráfego intenso são dois lugares muito perigosos para um grupo de sapos, mesmo que eles sejam agitados e desvairados como os que você vai ter que conduzir em Frogger. O reflexo, a extrema agilidade e a coragem vão ser fundamentais para que os sapos possam chegar sãos e salvos à sua casa: primeiro, vão ter que pular por entre o tráfego pesado e enlouquecido de uma grande auto-estrada e, depois, atravessar o rio, pulando sobre troncos e evitando os jacarés. Aguarde, que Frogger vem aí.

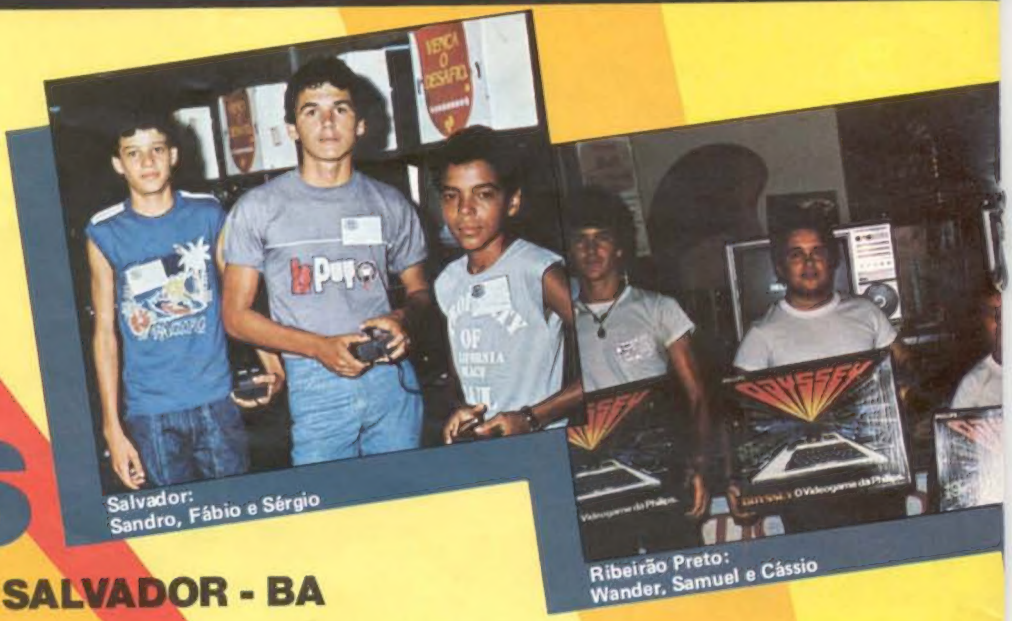
super Cobra

BREVE

Super Cobra é um dois mais famosos e emocionantes jogos que agora chegam à casa dos possuidores do Odyssey. Este jogo sempre foi um dos que mais exigiu habilidade dos campeões nos fliperamas. Somente voando com seu helicóptero é que você poderá descobrir a base inimiga. Mas, para isso, ele terá que voar através de perigosos labirintos, estreitas cavernas e cidades com enormes edifícios. O inimigo vai atacá-lo com todas as suas forças, usando artilharia antiaérea, foguetes lentos, foguetes rápidos, bombas de teto, OVNIS desarmados e OVNIS armados. Para escapar deste pesado ataque, você vai ter que usar de toda a sua esperteza e rapidez.

DESAFIO

OS NOVOS CAMPEÕES



Salvador:
Sandro, Fábio e Sérgio

Ribeirão Preto:
Wander, Samuel e Cássio

De janeiro até março, mais cinco Torneios de Videogame Odyssey foram realizados em várias partes do País, pela Philips: um em São Bernardo do Campo (SP), em colaboração com o Center Shop São Bernardo, e os outros quatro nas lojas Mesbla de São Paulo (24 de Maio), Ribeirão Preto (SP), Rio de Janeiro (Shopping Rio-Sul) e Salvador. E os resultados foram excepcionais: todos os recordes dos torneios anteriores foram quebrados. Eis os vencedores, nas três categorias das competições:

SALVADOR - BA

Sandro Cardoso Fraga conseguiu a 2ª melhor marca do Senhor das Trevas, no torneio de Salvador.

Come-Come

1º lugar – Fábio A.R. Pereira, 659 pontos; 2º lugar – Josivaldo P. Bispo, 590 pontos; 3º lugar – Valbert R.M. de Lima, 540 pontos.

Senhor das Trevas

1º lugar – Sandro Cardoso Fraga, 3.074 pontos; 2º lugar – Samy Mamed Faria, 1.790 pontos; 3º lugar – José Ribamar S. Cartaxo, 1.300 pontos.

Didi na Mina Encantada

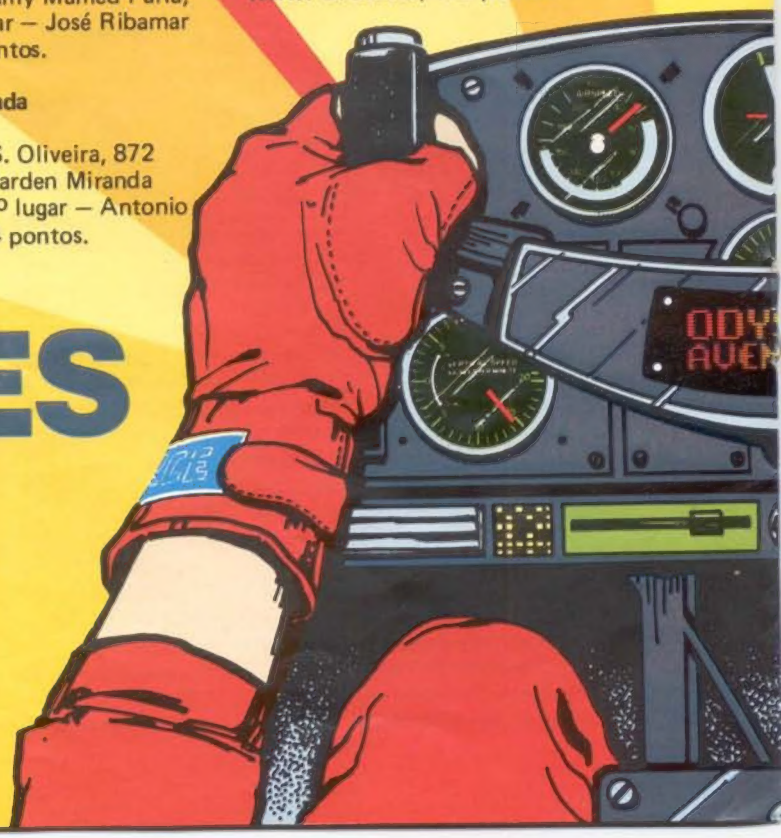
1º lugar – Sérgio R.S. Oliveira, 872 pontos; 2º lugar – Marden Miranda Braga, 578 pontos; 3º lugar – Antonio José Reis Rocha, 494 pontos.

RIBEIRÃO PRETO - SP

Come-Come: 1º lugar – Cássio L.P. Júnior, 1.536 pontos; 2º lugar – Marcelo E. Carron, 1.355 pontos; 3º lugar – Rogério Togashi, 1.309 pontos.

Senhor das Trevas: 1º lugar – Samuel A.B. Lamas, 4.490 pontos; 2º lugar – Anderson L. França, 3.027 pontos; 3º lugar – Ricardo R. Margon, 2.348 pontos.

Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Wander de Lima, 789 pontos; 2º lugar – Guilherme J. Agy, 547 pontos; 3º lugar – Walter C. Junior, 178 pontos.



São Bernardo:
Marcelo Conz, Alexandre e Marcelo Tadeu

SÃO BERNARDO - SP

Come-Come: 1º lugar – Marcelo T. Fuimarco, 1.846 pontos; 2º lugar – Marcos Burri, 1.563 pontos; 3º lugar – Antonio Américo Filho, 1.284 pontos.

Senhor das Trevas: 1º lugar – Marcelo Conz, 1.491 pontos; 2º lugar – André B. Argenton, 1.374 pontos; 3º lugar – Rinaldo Vasques, 1.211 pontos.

Didi na Mina Encantada: 1º lugar – Alexandre A. Hoglund, 492 pontos; 2º lugar – Itamar A. de Souza, 407 pontos; 3º lugar – Carlos Rocha Júnior, 398 pontos.

São Paulo:
Marcos Antonio, Marcos Burri e Sandro

SÃO PAULO - SP

No Torneio de São Paulo, as pontuações foram altas e estão na galeria dos recordes.

Come-Come

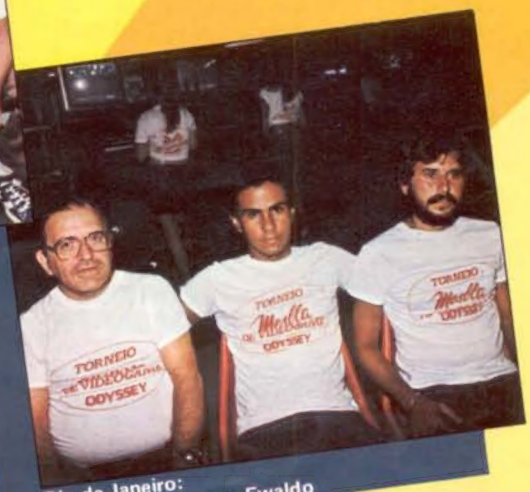
1º lugar – Marcos Antonio Muniz da Silva, 3,110 pontos; 2º lugar – Maurício F. Munhoz, 1.585 pontos; 3º lugar – Renato A. Battaglia, 1.361 pontos.

Senhor das Trevas

1º lugar – Marcos Burri, 2.519 pontos; 2º lugar – Ricardo R. Lima, 2.401 pontos; 3º lugar – Luciana R. Gonzalez, 2.372 pontos.

Didi na Mina Encantada

1º lugar – Sandro Donizetti Torres, 999 pontos; 2º lugar – Reinaldo Costa Davilla Queiroz, 844 pontos; 3º lugar – Milton Cesar Roque, 818 pontos.



Rio de Janeiro:
Hermínio, Roberto e Ewaldo

RIO DE JANEIRO - RJ

No Torneio do Rio de Janeiro, o novo recordista do "Didi", Hermínio Argemiro Ribeiro, com 1.003 pontos.

Come-Come

1º lugar – Roberto Silva Ferreira, 2.637 pontos; 2º lugar – Lino Sarlo da Silva, 1.972 pontos; 3º lugar – Fernando Augusto R. Reis, 1.626 pontos.

Senhor das Trevas

1º lugar – Ewaldo Cesar Rebouças Filho, 1.731 pontos; 2º lugar – Alexandre França Galvão, 1.410 pontos; 3º lugar – Gunther W. Ribeiro, 1.383 pontos.

Didi na Mina Encantada

1º lugar – Hermínio Argemiro Ribeiro, 1.003 pontos; 2º lugar – Marcelo Correa Barbosa, 960 pontos; 3º lugar – Sérgio Augusto de O. Costa, 950 pontos.

ENCONTRO

OS RECORDES DO ODYSSEY

Existe algum cartucho de mais de cinco jogos? Qual? Poderiam me mandar os recordes de todos os jogos Odyssey?
Sérgio Ceolin Lamas
Rio de Janeiro – RJ

Nos cartuchos existentes no Brasil, o máximo de jogos diferentes é três. Não estamos contando aqui os vários níveis de dificuldade. Quanto aos recordes, nas páginas 10 e 11, o Comandante Record está publicando as melhores marcas alcançadas em todo o Brasil.

A "ODYSSEY AVENTURA"

Parabéns à Philips pelo novo lançamento, que é o Odyssey, do qual sou fã incondicional. Gostaria de saber qual a periodicidade da revista "Odyssey Aventura".
Luciano Andrey Schadler
Santa Helena – PR

Este ano, serão publicados cinco números da revista, um a cada dois meses.

TROCA DE CORRESPONDÊNCIA

Comprei o Odyssey em fevereiro e estou muito satisfeita. Quero dar os parabéns à simpatia da revista e gostaria de corresponder-me com outros jogadores. Outra coisa: o Odyssey tem possibilidades de adaptar mais jogos num só cartucho?
Monika Pielesky
Teresópolis – RJ

Quem quiser, pode escrever para a Monika na Caixa Postal 93 480 – CEP 25 950 – Teresópolis – Rio de Janeiro. Quanto à adaptação de mais jogos num só cartucho, não é possível. Só quando eles já vêm com vários jogos da fábrica.

TORNEIOS COM O "DIDI"

Eu gosto muito da fita "Didi na Mina Encantada". Não sei quanto é o recorde, mas eu já consigo fazer mais de 600 pontos. Gostaria de saber se vai haver um torneio com essa fita, mas, por favor, não ponham o limite de idade acima de dez anos, porque eu só tenho oito.
Diego Luís Milred
São Paulo – SP

O "Didi" está incluído em todos os torneios que estão sendo realizados pelo Brasil. Quanto à idade, não se preocupe, não há nenhuma limitação.

ODYSSEY AVENTURA

1984 – NÚMERO 3

EDITOR – Mauro Ivan Pereira de Mello

EDITOR EXECUTIVO – Manuel Valverde

TEXTO/FOTOS – Rodrigo Fernandes, Ana Cristina, Antonio Benedito Moura, Tomáz José da Silva Neto, Adalberto Diniz.

ARTE – Álvaro Ferreira Filho, Joaquín Sixto Tomás Mieres, Paulo Cesar da Silva, Renato A. Mateos e Natanael Longo de Oliveira.

Publicação periódica editada pela Mauro Ivan Marketing Editorial. Reprodução parcial ou total das fotos e matérias, só com autorização expressa dos editores. Correspondência para MIM Editorial, rua Dr. Melo Alves, 448 – CEP 01417 – São Paulo – SP. Tels. 280-3727 / 852-1987.

Impressão CLY

Produzido sob supervisão da PHILIPS DO BRASIL LTDA.

Avenida Nove de Julho, 5229 – 11º andar – CEP 01407 – Tel. 282-1611 – São Paulo

MAURO IVAN MARKETING EDITORIAL

CAMISETAS DO CLUBE ODYSSEY

Gostaria de parabenizar a iniciativa de se fundar um clube reunindo os diversos proprietários do console Odyssey. É sempre gratificante o relacionamento sadio existente entre jovens, que buscam na tecnologia moderna meios de se divertirem, sem prejudicar o próximo. Desejaria adquirir uma camiseta do Odyssey Clube. Caso não haja, venho sugerir que sejam confeccionadas.
Márcia de Andrade Fontes
Juiz de Fora – MG

A camiseta já está pronta para ser lançada. Brevemente, ela estará nas lojas.

O CARTUCHO MAIS POPULAR

Envio-lhes esta carta para dar uma sugestão: fazer uma eleição para saber qual o cartucho Odyssey mais popular. Essa eleição seria feita entre membros do Clube.
Ivo V. Côrte
Florianópolis – SC

Sua sugestão está anotada. O Departamento de Promoções do Clube vai estudar a viabilidade de fazer essa eleição.

REPROGRAMAR UM CARTUCHO

Comprei meu Odyssey em dezembro e estou muito contente com ele. É tudo o que eu pensava e mais um pouco. Gostaria de saber se é possível

reprogramar uma fita, ou seja, se eu não gosto de uma fita (coisa muito rara), posso mandar colocar outro jogo nela? Se sim, qual o custo e o endereço para mandar a fita?
Evandro Marques Pereira
Pelotas – RS

Um cartucho não pode ser reprogramado, porque a sua memória é ROM (Read Only Memory) e não aceita alteração dos dados pré-gravados.

CARTUCHOS DA FRANÇA

Quando fui comprar cartuchos Odyssey, o vendedor me mostrou dois modelos fabricados na França. Esses cartuchos servem no Odyssey?
Marcos Roberto Schmidt
São José dos Campos – SP

Os cartuchos fabricados na Europa (caso da França) são feitos no sistema Videopac, com ciclagem diferente da do Brasil. Embora o jogo possa ser iniciado, devido à diferente ciclagem não há possibilidade do desenvolvimento normal do jogo até o fim.

DICAS PARA O COME-COME

Possuo o fantástico Odyssey e tenho dois cartuchos, Alien e Come-Come. Gostaria de conhecer os truques para fazer mais de 900 pontos no Come-Come, pois meu recorde é 810.
Roque Lancieri
Pirassununga – SP

No primeiro número da "Odyssey Aventura", publicamos as dicas do Marcelo Zanchetta para fazer muitos pontos no Come-Come. Verifique.

MALA PARA CARTUCHOS

Eu queria dar uma sugestão, para que a Philips faça uma mala para guardar os cartuchos Odyssey. Seria bom para protegê-los, principalmente, se a gente for viajar.
Douglas Fortunato de Souza
São Paulo – SP

A sua sugestão está devidamente anotada. O Departamento Técnico da Philips já iniciou estudos para analisar a sua viabilidade.

OS CAMPEÕES E SEUS RECORDES

Gostaria de saber quais os campeões e os recordes dos jogos Odyssey. E também se a revista "Odyssey Aventura" é gratuita ou tenho que pagar.
Rogério Egmar Lucas
Curitiba – PR

Nas páginas 10 e 11 desta edição, estamos publicando uma relação e fotos dos recordistas brasileiros do Odyssey, em casa e nos torneios. Quanto à "Odyssey Aventura", ela é gratuita e quem tem o console a recebe em casa, pelo correio.

NÚMEROS ATRASADOS

Ao pessoal que nos escreveu pedindo os números atrasados da "Odyssey Aventura" avisamos que as revistas já estão sendo enviadas. Logo, logo, todos poderão completar a sua coleção.

Correspondência para esta Seção:
ODYSSEY AVENTURA –
– "Encontro" – Rua Dr. Mello Alves, 448 – Cerqueira Cesar –
– CEP 01417 – São Paulo – SP

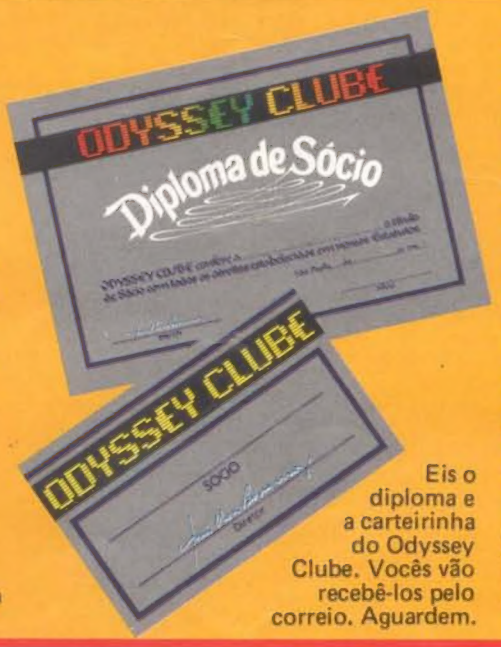
ODYSSEY CLUBE

ATENÇÃO

Se você recebeu a sua "Odyssey Aventura" **pelo correio**, já está **automaticamente inscrito** no Clube Odyssey.

A seguir, continuamos a publicar a relação dos membros do Clube, que pediram inscrição através de cartas:

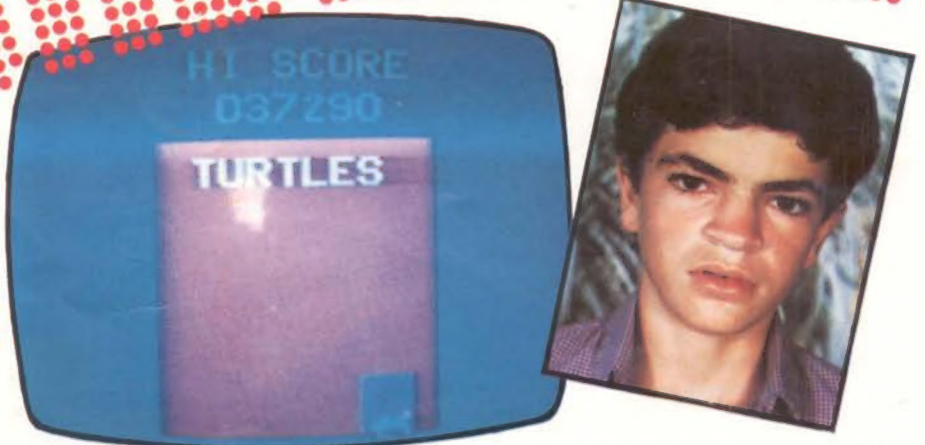
Dorianey M. Peres, Mesquita (RJ); Wagner A. da Silva, São Paulo (SP); Alfredo L. dos Santos Júnior, São Bernardo do Campo (SP); Eduardo O. de Natal, São Paulo (SP); Yumi K.M. Oumi, São Paulo (SP); Mauricio Melo, Florianópolis (SC); Rosemary G. Pires, Porto União (SC); Anderson de Castro Alves, Belo Horizonte (MG); José E. Ramos, Carapicuiba (SP); Idelbrando M. Guerra, Paulo Afonso (BA); Andre E. Vieira, Curitiba (PR); José R. G. Bueno, São Vicente (SP); Rogerio G. da Rocha, Salvador (BA); Moacyr G. da Rocha Júnior, Salvador (BA); Fernando J.S. de Miranda, Porto Alegre (RS); Mario C. Cordeiro, Gama (DF); Mauricio Pessel, São Paulo (SP); Maria J.R.M. de Almeida, São Paulo (SP); Guilherme Cassini Junior, Formiga (MG); Ricardo R. Klassmann, São Leopoldo (RS); Antonio R. Dalfovo, Ascurra (SC); Ivani R. Morgado, Manaus (AM); Marcelo M. Silva, Porto Alegre (RS); Diogenes D. Montenegro Filho, Curitiba (PR); Jadir C. da Silva, Turmalina (MG); Rubismar Evandro Guitel, Cruz Alta (RS); Marcelo A. Calabresi, São Paulo (SP); Andrea Guelfi, Mairiporã (SP); Marcelo F.T. de Melo, Marília (SP); Luiz B. Júnior, Santos (SP); Roberto P. de Pádua Junior, Curitiba (PR); Eduardo da Silva Villefort, Belo Horizonte (MG); Marco A. Mencia, Capinzal (SC); Terezinha L. de Freitas, Salvador (BA); Robison de Oliveira Mello, N. Aurora (RJ); Pavel Bernardi, Gravatai (RS); Mauricio Dinnebier, Gramado (RS); Jorge C. de Castro Junior, Rio de Janeiro (RJ); Fernando C.R. de Souza, Niterói (RJ); Luis E.F. Leite, Alumínio (SP); Ader Ramos Sobrinho, Gov. Valadares (MG); Sergio R.A. Fernandes, São Vicente (SP); Rogério X. Rodrigues, Campinas (SP); Carlos Z. de Almeida Junior, Campo Grande (MS); Gustavo C. Nobre, Rio de Janeiro (RJ); Heloisa C. Parente, Petrópolis (RJ); Jorge L. da Cruz, Rio de Janeiro (RJ); Vicente Borin, Santa Maria (RS); Pedro C. Rizzo Junior, Piracicaba (SP); Sergio M. da Cunha, Rio de Janeiro (RJ); Daniel Denardi, Porto Alegre (RS); Edelvaisse M. Ferreira, Aracaju (SE).



Eis o diploma e a carteirinha do Odyssey Clube. Vocês vão recebê-los pelo correio. Aguardem.

HIGH SCORES

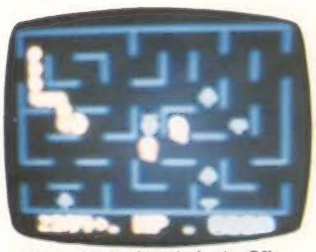
RECORDISTAS



Rodrigo Cabral de Souza e Silva, de Divinópolis, Minas Gerais, é o recordista do jogo Tartarugas , com 37.290 pontos.

Paulo Roberto Klauman, de Curitiba, Paraná, fez 19.120 pontos no jogo Tartarugas e está em segundo lugar entre os melhores do Brasil.

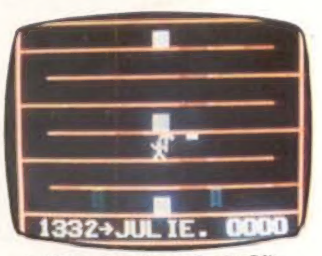
João Batista Nobre Linhares, de Teresina — PI, é o 1º colocado no "Didi", com 1.553 pontos.



Marcelo Polverini, de São Paulo — SP, recordista do Come-Come, 2.964 pontos.

Mauro Alves Cruz, de Guaíra — SP, 2º no "Didi", com 1.430 pontos.

Roosevelt De Maio, de São Paulo — SP, 3º colocado no "Didi", com 1.417 pontos.

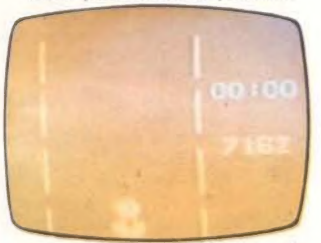


Juliana Consonni, de São Paulo — SP, 4ª colocada no "Didi", com 1.332 pontos.

Marcos D. Leão, de S.S. do Caí — RS, recordista do OVNI, 912 pontos.

Flávio Zani Beatrici, de Porto Alegre — RS, 2º do OVNI, 538 pontos.

Ulysses M.P. Carneiro, de Belém — PA, 1º do Senhor das Trevas, 4.557 pontos.



Roberto Bianchi Júnior, de Muzambinho — MG, 1º do Fórmula - 1, 7.162 pontos.

SENHOR DAS TREVAS

RECORDISTAS EM CASA

1º – Ulysses M.P. Carneiro 4.557
2º – Leonardo V. do Prado 3.274
3º – Júnior Simões Santos 2.629
4º – Luis Alfredo Gonzatto 2.552
5º – Marcos Daniel Leão 2.305
6º – Jamilson J.B. dos Santos 1.595
7º – Adriano Luiz Scarabelot 1.277
8º – Tiago Dimer da Silveira 1.138
9º – Edson M. Marques 1.131

RECORDISTAS NOS TORNEIOS

1º –Samuel A.B. Lamas 4.490
2º – Sandro C. Fraga 3.074
3º – Anderson L. França 3.027
4º – Marcos Burri 2.519
5º – Ricardo R. Lima 2.401
6º – Luciana R. Gonzalez 2.372
7º – Ricardo da Rocha Margon 2.348
8º – Marco A.M. Machado 2.024
9º – Lino S. da Silva 1.972

COME - COME

RECORDISTAS EM CASA

1º – Marcelo Polverini – 2.964. 2º – Cesar Augusto Mendicelli – 1.326. 3º – Gustavo Vasques – 1.115. 4º – Maria Inês Pereira – 940. 5º – Benigno Copa – 812. 6º – Carla Sálvia – 784.

RECORDISTAS NOS TORNEIOS

1º – Fábio Luiz Garbossa Francisco – 3.297.
2º – Marcos Antonio Muniz da Silva – 3.110.
3º – Roberto Silva Ferreira – 2.637. 4º – Lino Sarto da Silva – 1.972. 5º – Marcos Burri – 1.854.
6º – Marcelo Tadeu Fuimarco – 1.846.

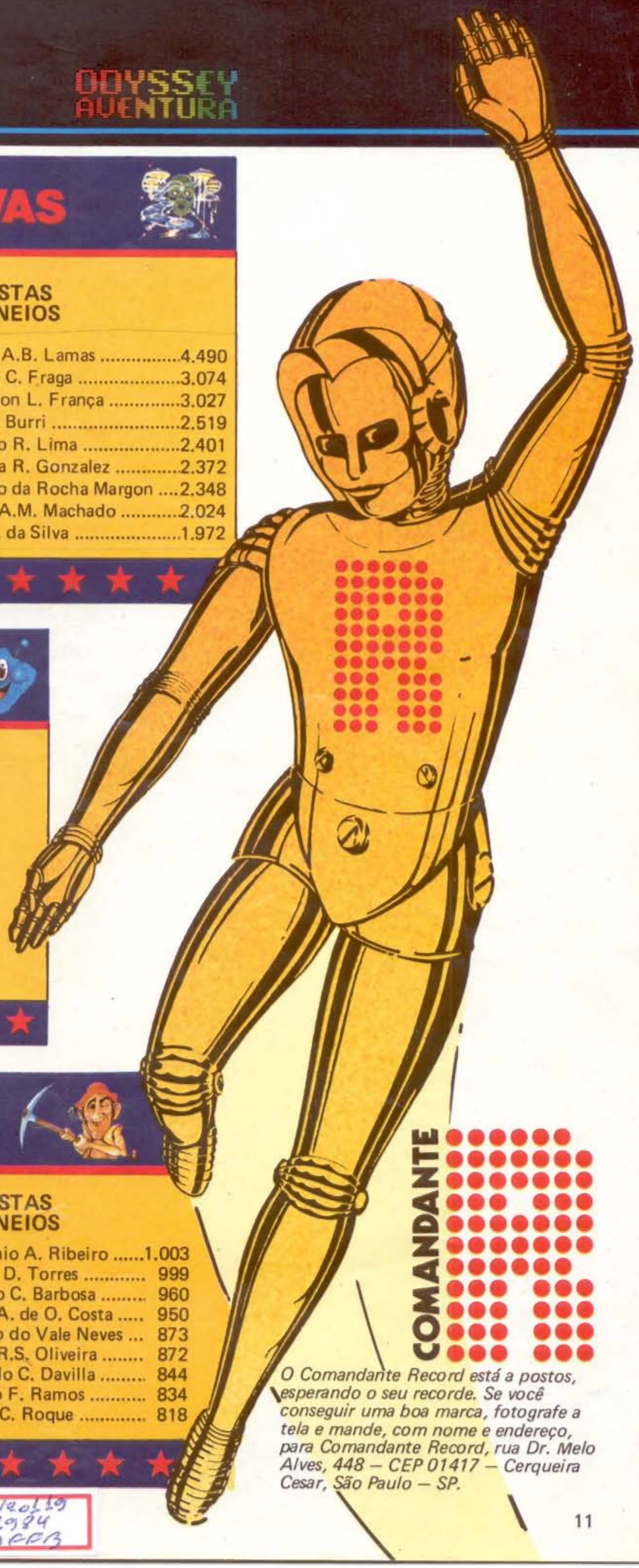
DIDI

RECORDISTAS EM CASA

1º – João B.N. Linhares 1.553
2º – Mauro Alves Cruz 1.430
3º – Roosevelt De Maio 1.417
4º – Juliana Consonni 1.332
5º – Wladimir L.C. Leite 1.322
6º – Valdir Bertoldo Galindo 1.208
7º – Alexandre B. Valente 1.131
8º – Daniel da Silva e Silva 1.049
9º – Jamilson J.B dos Santos 960

RECORDISTAS NOS TORNEIOS

1º – Hermínio A. Ribeiro 1.003
2º – Sandro D. Torres 999
3º – Marcelo C. Barbosa 960
4º – Sérgio A. de O. Costa 950
5º – Marcelo do Vale Neves ... 873
6º – Sérgio R.S. Oliveira 872
7º – Reinaldo C. Davilla 844
8º – Cláudio F. Ramos 834
9º – Milton C. Roque 818



COMANDANTE RECORD

O Comandante Record está a postos, esperando o seu recorde. Se você conseguir uma boa marca, fotografe a tela e mande, com nome e endereço, para Comandante Record, rua Dr. Melo Alves, 448 – CEP 01417 – Cerqueira Cesar, São Paulo – SP.

Neo 119
1984
MFFB

SEGREDOS

O MAGO REVELA O SEGREDO DAS TARTARUGAS

Estou realmente impressionado com as pontuações alcançadas pelos brasileiros no Odyssey. Com a minha capacidade de poder estar em muitos lugares ao mesmo tempo, tenho visto o pessoal criando táticas de jogos para bater mais e mais recordes. O desempenho tem sido excelente, em se tratando de simples mortais. Vocês podem verificar isso, dando uma lida nas páginas 10 e 11.

Mas, agora, vamos ao que interessa. O Rodrigo Cabral de Souza e Silva, da cidade de Divinópolis, Minas Gerais, alcançou a melhor marca do Brasil no jogo Tartarugas!: 37.290 pontos. E ele vai contar a vocês o segredo para chegar a isso:

"1 – Em primeiro lugar, não seja apressado para salvar os bebês-tartaruga. A pressa é mesmo a inimiga da perfeição. Mantenha sempre a calma, mesmo em situações difíceis. Mas calma não significa lentidão. É preciso que você atue com agilidade, na hora de escapar dos besouros e salvar os bebês-tartarugas, com rapidez, e evitando gastar bombas, pois, com o tempo, os besouros vão mudando de cor e ficando mais perigosos.

"2 – Acumule o máximo possível de bombas antibesouro, nos quatro primeiros andares, pois é quando elas aparecem mais, e o número de besouros é menor. Você pode juntar até 99 bombas de uma vez. Para conseguir o meu recorde, eu cheguei a ficar com 60.

"3 – Fique sempre de olho no X do centro da tela. Quando ele piscar, corra até ele e carregue. Mas não fique parado, esperando só bombas. Vá batendo nas portas dos quartos (a interrogação) e salvando os bebês-tartarugas, com calma, mas antes que os besouros mudem de cor e você tenha que gastar bombas com eles.

"4 – Depois de salvar todos os bebês-tartaruga dos quatro primeiros andares e com a tartaruga carregada de bombas, prepare-se para uma dura luta. Agora, haverá mais besouros e menos bombas para carregar.

"5 – Nesta fase, todo cuidado é pouco. Não seja fominha: se você estiver longe, não corra atrás da bomba. Lembre-se de que você já acumulou bombas suficientes para combater os besouros.

"6 – Não gaste bombas à toa. Use-as apenas quando necessário. Tenha certeza de que vai imobilizar o besouro. Lembre-se, também, de que, da sua agilidade de reflexos, depende a salvação dos bebês-tartaruga, a mudança de andar e, consequentemente, a marcação de muitos pontos.

"7 – Finalmente, algo que eu considero importantíssimo: dedique-se ao jogo. Treine muito, sem preocupação de marcar pontos. Aos poucos, você vai ficar conhecendo os truques da máquina e poder criar os seus, para ganhar. Eu mesmo, no começo, não passava de oito mil pontos. Aos poucos, fui aumentando minha marca, chegando a 17.800, 24.600, 26.000 e, finalmente. ao meu recorde."

Mostre ao Mago que você também tem seus segredos para bater recordes no Odyssey. Escreva para Odyssey Aventura – Mago Odyssey – rua Dr. Melo Alves, 448 – CEP 01417 – São Paulo – SP.

ODYSSEY AVENTURA

Escaneado por: Maicon Flavio Firmo Barbosa (MAICON7)
e-mail: neorevolution_26@hotmail.com